

## Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Bermain *Playdough* pada Anak Taman Kanak-Kanak

Ermelinda Tue <sup>a,1\*</sup>, Ayu Asmah <sup>a,2</sup>, Sarah Emmanuel Haryono <sup>a,3</sup>

<sup>a</sup> Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

<sup>1</sup> milantue17@gmail.com\*

\*korespondensi penulis

### Informasi artikel

Received: 10 November 2021;

Revised: 25 November 2021;

Accepted: 3 November 2021.

Kata-kata kunci:

Bentuk Geometri;

Bermain Playdough.

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Bermain Playdough Pada Anak Kelompok A TK Tafrihatul Wildan Kota Malang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan rancangan penelitiannya dilakukan melalui dua siklus yang terdiri atas empat tahapan, Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A di TK Tafrihatul Wildan Kota Malang sebanyak 15 anak. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan hasil belajar anak. Siklus I kemampuan mengenal bentuk geometri anak dalam bermain playdough 65,8%, sedangkan siklus II kemampuan mengenal bentuk geometri anak dalam bermain playdough mencapai 97,4%. Pada siklus II rata-rata prestasi belajar anak mencapai 97,4% yang memenuhi kriteria ketuntasan yaitu 13 anak atau 97,4% mengalami peningkatan. Hal ini membuktikan bahwa penerapan bermain playdough dapat meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk geometri pada anak. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa penerapan bermain playdough dapat meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk geometri pada anak kelompok A TK Tafrihatul Wildan Kota Malang.

Keywords:

Geometric Shapes;

Playdough Games.

### ABSTRACT

***Improving Geometric Shape Recognition Skills Through Playing Playdough in Kindergarten Children.*** This research aims to improve the ability of geometric shape recognition through playing playdough in children group a kindergarten tafrihatul wildan malang city. This type of research is a class action study with the design of the study conducted through two cycles consisting of four stages, the subjects in this study are group A children at Tafrihatul Wildan Kindergarten, Malang City as many as 15 children. Based on the results of research in cycle I and cycle II there is an increase in children's learning outcomes. Cycle I ability to recognize the geometric shape of children in playing playdough 65.8%, while cycle II ability to recognize the geometric shape of children in playing playdough reached 97.4%. In cycle II, the average child's learning achievement reached 97.4% who met the criteria of completion, namely 13 children or 97.4% increased. This proves that the application of playdough play can improve the ability to recognize geometric shapes in children. In this case, it can be concluded that the application of playdough play can improve the ability to recognize geometric shapes in children of group A TK Tafrihatul Wildan Malang City.

Copyright © 2021 (Ermelinda Tue, dkk). All Right Reserved

How to Cite: Tue, E., Asmah, A., & Haryono, S. E. (2021). Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Bermain Playdough pada Anak Taman Kanak-Kanak. *Lucerna : Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 49–55. Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/lucerna/article/view/561>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

---

## Pendahuluan

Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Anak usia dini memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Sedemikian pentingnya usia tersebut maka untuk memahami karakteristik anak usia dini dan pemberian stimulus yang tepat menjadi mutlak dan apabila ingin memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal. Sebab apa yang dialami anak pada masa awal pertumbuhan dan perkembangan akan berdampak pada kehidupan dimasa yang akan datang.

Dunia anak usia dini adalah bermain karena bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, membantu anak mengenal dirinya, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan. Melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk berkreasi, bereksplorasi dan mengekspresikan perasaannya. Tumbuh dan berkembangnya anak harus distimulasi dengan baik, agar perkembangannya dapat berkembang dengan baik. Salah satu perkembangan yang harus distimulasikan adalah perkembangan kognitif dengan mengenalkan benda-benda di sekitar anak.

Perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk pengembangan kemampuan kognitif misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal konsep huruf, angka dan waktu, mengenal ukuran dan kemampuan kognitif lainnya. Mengenal bentuk geometri sebagai salah satu materi dalam mengembangkan kemampuan kognitif yang harus dikenalkan. Di dalam Permendiknas No 58 Tahun 2009 terdapat tingkat perkembangan pada aspek perkembangan kognitif salah satunya dengan tingkat pencapaian perkembangan yaitu mengenal konsep bentuk geometri ( segitiga, segiempat dan lingkaran ) dengan dua indikator yaitu 1) menyebutkan bentuk geometri 2) membuat bentuk geometri.

Observasi yang dilakukan pada tanggal 28-30 Januari 2020, anak kelompok A TK Al Farihatul Wildan Kota Malang menunjukkan bahwa pada saat kegiatan bermain balok guru menanyakan bentuk-bentuk dari permainan balok tersebut. Hasil observasi pada 15 anak menunjukkan hanya 5 anak (33%) yang mampu menjawab dengan baik mengenai bentuk geometri dan 10 anak lainnya belum mampu mengenal bentuk geometri (66%). Hal ini terlihat pada saat anak diminta untuk menyebutkan benda seperti bentuk segitiga anak menyebutkan benda yang salah (ketika guru meminta anak menyebutkan bentuk yang sama seperti bentuk segitiga anak menyebutkan papan tulis yang berbentuk segiempat). Saat diminta untuk menunjukkan benda seperti bentuk segiempat anak menunjukkan benda yang salah (ketika guru meminta anak menunjukkan benda yang sama seperti bentuk segiempat anak menunjukkan jam dinding yang berbentuk lingkaran) Ini disebabkan karena penggunaan media pembelajaran yang digunakan terbatas dan kurang variasi. Selain itu guru hanya menggunakan media papan tulis dan gambar macam-macam bentuk geometri, akibatnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri belum dikuasai dengan baik.

Menurut Diana (2010) bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Menurut Soetjiningsih (2002) bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial. Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup, dan hidup adalah permainan (Nuryani Y.S, 2009)

Menurut Immanuel F (2011) Bermain playdough merupakan kegiatan paling populer dan dapat mencerdaskan anak, selain mengasah imajinasi, kemampuan motorik halus, berpikir logis dan sistematis, juga merangsang indera perabanya. Bermain playdough juga menyenangkan bagi

---

anak, melalui bermain playdough akan tercipta suasana yang dinamis, serta tidak menegangkan sehingga anak tidak akan merasa terbebani.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Belajar sambil bermain dengan playdough merupakan kegiatan yang sesuai bagi anak-anak karena bersifat menyenangkan dan bahan yang digunakan cukup lembut, elastis, mudah dibentuk dan aman bagi anak-anak. Permainan ini anak melakukan gerakan meremas, memilin, mencetak dan juga membentuk dengan playdough, sehingga melatih otot-otot halus anak usia dini dan kemampuan motorik halusnya dapat berkembang dengan baik.

Menurut Wahyudi (dalam Ernawati, 2015) bahwa pengenalan geometri memberikan manfaat pada anak yaitu: 1) Anak akan mengenali bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang 2) Anak dapat membedakan bentuk-bentuk 3) Anak akan mampu menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya 4) Anak akan memberi pengertian ruang, bentuk dan ukuran.

Menurut Juwita, dkk, dalam ( Trisnawati, 2017) geometri adalah studi hubungan ruang. Pembelajaran anak usia dini termasuk pendalaman benda-benda serta hubungan-hubungannya, sekaligus pengakuan bentuk dan pola. Anak mampu mengenali, mengelompokkan, dan menyebutkan nama-nama bentuk bangun, baik bangun datar maupun bangun ruang yang bermacam-macam ukuran dan bentuknya. Menurut Sujiono dalam ( Hasibuan, 2013) mengemukakan bahwa geometri pada anak usia dini adalah dapat memadankan bentuk geometri (segitiga, persegi, lingkaran) dengan objek nyata atau visualisasi gambar.

Menurut Martuti dalam Ma'rifah (2016) bahwa pengenalan bentuk geometri penting untuk anak usia dini yaitu membantu anak dalam memahami konsep dasar bentuk yang berguna untuk kehidupan di masa mendatang. Permainan mengenal bentuk geometri dapat dilakukan dengan bantuan alat permainan edukatif yang telah banyak beredar di pasaran. Terdapat balok-balok berbentuk kubus, segitiga, lingkaran, dan lain-lain. Menurut Lestari, K.W dalam Wahyu, yang menjelaskan bahwa mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Mengenal merupakan aspek yang sangat penting, karena salah satu tujuan kegiatan pembelajaran anak adalah anak mengenal apa yang telah dipelajari.

Mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini sangat berpengaruh untuk ke jenjang selanjutnya. Mengenalkan bentuk-bentuk geometri bisa menggunakan cara bermain sambil belajar. Dinas pendidikan dalam Patmawati, perkembangan mengenal bentuk geometri anak usia dini adalah: perkembangan anak dalam menyebutkan benda-benda yang berbentuk geometri, membedakan benda-benda yang berbentuk geometri, membedakan ciri-ciri bentuk geometri, mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga, segiempat, persegi panjang dan lain-lain) ( Srianis, 2013).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa geometri adalah hubungan ruang yang dimulai dengan membangun konsep, menyelidiki bentuk-bentuk dan memisahkan gambar-gambar segi empat, lingkaran dan segitiga. Pengenalan bentuk penting untuk anak usia dini yaitu membantu anak dalam memahami konsep dasar bentuk yang berguna untuk kehidupan di masa mendatang.

Menurut Ismail (dalam Novitasar, 2009) menjelaskan bahwa Playdough merupakan salah satu alat permainan edukatif yang mudah digunakan oleh anak, multiguna, murah dan mudah mendapatkannya, aman tidak membahayakan, awet dan tahan lama, dapat digunakan individu atau klasikal, warna menarik dapat dikombinasikan, memiliki kesesuaian ukuran, serta elastis dan ringan.

Anggraini (2013) menyatakan permainan playdough adalah salah satu aktivitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Melalui bermain playdough, anak tak hanya memperoleh kesenangan, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya. bermain playdough,

anak-anak bisa membuat bentuk apa pun dengan cetakan atau dengan kreativitasnya masing-masing.

Haryani (2014) menjelaskan bahwa Bermain Playdough adalah salah satu alat permainan edukatif dalam pembelajaran yang termasuk kriteria alat permainan murah dan memiliki nilai fleksibilitas dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan rencana dan daya imajinasi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain playdough dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada anak, dimana anak langsung membentuk sendiri playdough menjadi angka-angka dan bentuk lain yang anak sukai.

## Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar mengajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2007) penelitian ini dilakukan sebagai upaya memperbaiki pelaksanaan pembelajaran dan mengembangkan keterampilan pendidik. Sanjaya (2009) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan proses pengkajian masalah menggunakan berbagai cara yang terencana serta menganalisis pengaruh dari perlakuan tersebut. Penelitian tindakan kelas ini peneliti bertindak sebagai observer dan guru sebagai kolaborator karena pola penelitian tindakan kelas ini adalah pola kolaboratif di mana guru berperan sebagai anggota tim peneliti dan melaksanakan tindakan sebagaimana yang telah direncanakan oleh peneliti. Penelitian tindakan kelas berasal dari suatu masalah di dalam kelas yang ditemukan untuk di kembangkan menuju ke arah positif. Untuk mengembangkan kemampuan pengenalan bentuk geometri, peneliti melakukan tindakan menggunakan kegiatan bermain *playdough*. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah: observasi, dokumentasi (Hasan, 2003). Penelitian ini dilakukan selama 4 kali pertemuan yang terbagi dalam 2 siklus, yaitu siklus 1 yang dilaksanakan selama dua kali pertemuan dan siklus II dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Siklus ini terdiri dari 4 komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Indikator keberhasilan penelitian ini ditandai oleh peningkatan mengenal bentuk geometri lebih dari 80% dari jumlah siswa kelompok A TK Tafrihatul Wildan Kota Malang yang mencapai indikator mengenal bentuk geometri dengan kriteria berkembang sesuai harapan.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian berupa paparan data siklus I. Pertama, perencanaan. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah: menyiapkan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menyiapkan lembar observasi dan menyiapkan media pembelajaran yaitu gambar hewan, kartu huruf besar, kertas untuk menempel huruf, lem, papan tulis, kapur untuk menulis di papan, kotak huruf untuk tempat kartu huruf, dan meja. Berdasarkan hasil observasi pra tindakan kelompok A TK Tafrihatul Wildan Kota Malang, kemampuan pengenalan bentuk geometri di temukan sejumlah data sebagai berikut, 1. Anak belum mampu mengenal bentuk geometri 2. Anak belum mampu menyebutkan bentuk geometri dengan tepat. Kesimpulan dalam hasil observasi awal bahwa anak kelompok A masih perlu adanya peningkatan dalam mengenal bentuk geometri melalui bermain *playdough*. Tindakan siklus I, Kegiatan awal dimulai dengan berdoa terlebih dahulu bernyanyi sambil bertepuk tangan, dan dilanjutkan dengan tanya jawab mengenai tema pada hari itu. Setelah selesai anak mendengar instruksi guru dan duduk diatas tikar. Guru mengucapkan salam, menyapa anak, mengabsen anak-anak dan langsung menanyakan kabar pada hari itu. Kegiatan inti dimulai dengan pemberian penjelasan mengenai tata cara bermain *playdough* oleh peneliti. "Anak-anak ibu guru mempunyai permainan baru, sekarang ibu akan memberi tahu tata cara bermain *playdough*, tolong diperhatikan sebentar ya". Setiap anak mengambil plastisin dan membentuk menjadi tiga bentuk geometri (segitiga, segiempat dan lingkaran) dengan menggunakan cetakan, selanjutnya anak-anak menyebutkan bentuk geometri yang sudah dicetak. Guru

---

menanyakan pada anak-anak apakah sudah paham mengenai aturan bermain atau belum. Anak-anak seketika menjawab dengan suara lantangnya “ sudah bu”. Saat kegiatan berlangsung anak cukup antusias bermain plastisin dan dapat mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik. Peneliti mengamati perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri dengan aspek penilaian yang ada di dalam instrumen penelitian yaitu, membuat bentuk geometri dan menyebutkan bentuk geometri. Kegiatan akhir pembelajaran, guru mengajak anak-anak untuk duduk melingkar. Setelah itu guru bersama anak-anak mengevaluasi hasil kegiatan pembelajaran dengan tanya jawab dan diskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari ini. Anak menjawab pertanyaan guru dengan cukup baik. Kegiatan tanya jawab antara guru dan anak bertujuan untuk menggali pengetahuan anak mengenai pemahaman tentang bentuk-bentuk geometri. Kegiatan selanjutnya yaitu doa sebelum pulang dan salam.

Data hasil pengamatan pada siklus 1 dapat disimpulkan bahwa jumlah persentase anak yang tuntas belajar yaitu, 49,9%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pengenalan bentuk geometri dalam bermain *playdough* masih kurang 30,1%. Tindakan pada siklus I telah dilakukan sesuai dengan rencana tindakan yang dibuat. Tindakan pada siklus I dilakukan sebanyak dua kali dengan masing-masing permainan yang sama. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I, tindakan dalam bermain *playdough* menunjukkan peningkatan namun belum memenuhi indikator keberhasilan tindakan. Hal tersebut terlihat dari beberapa anak yang belum bisa membuat tiga bentuk geometri, anak hanya mampu membuat 2 bentuk geometri saja dan hanya mampu menyebutkan 1 bentuk geometri. Untuk itu dilakukan tindakan lanjutan pada siklus II.

Siklus II dilaksanakan pada hari Selasa 21 Juli 2020. Kegiatan awal dimulai dengan berdoa terlebih dahulu bernyanyi sambil bertepuk tangan, dan dilanjutkan dengan tanya jawab mengenai tema pada hari itu. Setelah selesai anak mendengar instruksi guru dan duduk di atas kursi. Guru mengucapkan salam, menyapa anak, mengabsen anak-anak dan langsung menanyakan kabar pada hari itu. Kegiatan inti dimulai dengan pemberian penjelasan mengenai tata cara bermain *playdough* oleh peneliti. “Anak-anak ibu guru mempunyai permainan baru, sekarang ibu akan memberi tahu tata cara bermain *playdough*, tolong diperhatikan sebentar ya”. Setiap anak mengambil plastisin dan membentuk menjadi tiga bentuk geometri (segitiga, segiempat dan lingkaran) dengan menggunakan cetakan, selanjutnya anak-anak menyebutkan bentuk geometri yang sudah dicetak. Guru menanyakan pada anak-anak apakah sudah paham mengenai aturan bermain atau belum. Anak-anak seketika menjawab dengan suara lantangnya “ sudah bu”. Saat kegiatan berlangsung anak cukup antusias bermain plastisin dan dapat mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik. Setelah itu peneliti memberikan reward berupa permen coklat kepada anak-anak karena sudah menyelesaikan tugas dengan baik. Kegiatan akhir pembelajaran guru mengevaluasi kegiatan hari ini.

Hasil observasi pada penelitian siklus II dapat diketahui bahwa kemampuan pengenalan bentuk geometri anak pada siklus II mencapai rata-rata 80% (12 dari 15 anak) mencapai ketuntasan. Berdasarkan rata-rata dapat diketahui bahwa nilai standar keberhasilan kelas sudah tercapai pada siklus II. Berdasarkan hasil data pada siklus I dan siklus II dapat ditentukan antara lain, 1) pembelajaran dengan menggunakan bermain *playdough* dapat meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk geometri, 2) anak-anak semakin semangat ketika bermain, 3) kemampuan anak-anak dalam pengenalan bentuk geometri semakin meningkat.

Hasil penelitian pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan hasil belajar anak. Siklus I kemampuan mengenal bentuk geometri anak dalam bermain *playdough* 65,8%, sedangkan siklus II kemampuan mengenal bentuk geometri anak dalam bermain *playdough* mencapai 97,4% hal ini dibuktikan bahwa penerapan bermain *playdough* dapat meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk geometri pada anak.

Adapun hasil temuan yang diperoleh pada saat pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dirangkum dalam bentuk tabel berikut ini.



Tabel 1. Hasil persentase per siklus

No	Penelitian	Hasil
1	Pratindakan	20%
2	Siklus I Pertemuan 1	49,9%
3	Siklus I pertemuan 2	65,8%
4	Siklus II Pertemuan 1	88,3%
5	Siklus II pertemuan 2	97,4%

Berdasarkan tabel hasil temuan di atas hasil siklus data penelitian yang dilakukan pada pra siklus, siklus I dan siklus II, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pengenalan bentuk geometri melalui bermain *playdough*

Adapun proses perubahan peningkatan kemampuan pengenalan bentuk geometri anak dapat ditunjukkan dengan diagram berikut ini.

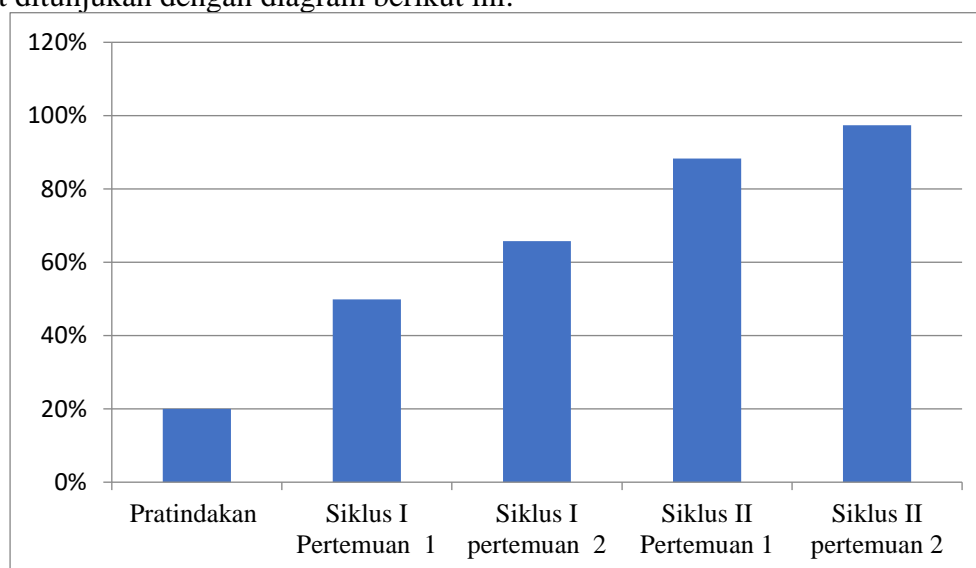


Diagram 1. Persentase Hasil Pra Tindakan, Siklus I Dan Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian pada Pra Tindakan mencapai hasil 20% dan pada siklus I pertemuan ke satu meningkat menjadi 49,9% dan siklus I pertemuan ke dua menjadi 65,8%. Hasil siklus II pertemuan ke 1 meningkat lagi menjadi 88,3% dan siklus II pertemuan ke dua menjadi 97,4%.

Jatmika (dalam Hasibuan 2018) menjelaskan bahwa melalui bermain *playdough* kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri berkembang baik, karena kegiatan bermain *playdough* tergolong baru untuk kegiatan pembelajaran sehingga akan menarik minat anak untuk melakukannya. Selain itu dengan anak memegang langsung dan membentuk dengan cetakan akan menjadikan anak paham mengenai sisi-sisi yang nyata dari bentuk geometri yang anak buat.

Sebelum adanya tindakan kemampuan mengenal bentuk geometri anak masih sangat rendah karena anak kurang konsentrasi dan sibuk bermain sendiri. Pada siklus I rata-rata kelas mengalami peningkatan 61% karena dari 15 anak 8 anak yang tuntas, akan tetapi karena nilai rata-rata tersebut belum masuk kriteria ketuntasan maka diperlukan lanjutan tindakan pada siklus II. Pada siklus II Nilai rata-rata kelas meningkat sebesar 97% dengan kata lain 13 anak yang diteliti sudah memenuhi kriteria ketuntasan. Hasil penelitian ini ditunjang oleh penelitian yang dilakukan Adriana Yuliasari (2017) bahwa Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri, ukuran dan warna melalui metode bermain *playdough* pada anak usia dini kelompok A di TK Bangun Putra Tlogo Tuntang dan mendapatkan ketuntasan yang maksimal dalam kegiatan pembelajaran mengenal bentuk geometri.

Penelitian ini dengan demikian meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk geometri diperlukan bahan (plastisin) untuk mempraktekan langsung dan mencoba membentuk. Maka kelebihan bermain *playdough* dalam pengenalan bentuk geometri yaitu anak dapat langsung mencoba membentuk

---

dengan cetakan akan menjadikan anak paham mengenai sisi-sisi yang nyata dari bentuk geometri yang anak buat. Kelemahannya adalah terkadang masih ada anak yang kesulitan untuk membuat bentuk geometri dari plastisin dengan rapi.

### **Simpulan**

Berdasarkan pembahasan dan hasil analisis sebelumnya, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa upaya guru dalam mengembangkan kemampuan pengenalan bentuk geometri melalui bermain playdough pada anak kelompok A TK Tafrihatul Wildan Kota Malang sebagai berikut: Pertama Bermain playdough dapat meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk geometri anak di TK Tafrihatul Wildan Kota Malang dengan cara bermain membuat bentuk geometri dengan menggunakan cetakan dan menyebutkan bentuk geometri yang sudah dicetak. Kedua Bermain playdough juga dapat meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk geometri anak kelompok a di TK Tafrihatul Wildan Kota Malang, hal ini dapat dibuktikan dari hasil penelitian yang menunjukkan siklus I, 65,8% siklus II meningkat menjadi 97,4% maka terjadi peningkatan sebesar 31,6% persentase kemampuan pengenalan bentuk geometri melalui bermain playdough pada siklus II.

### **Referensi**

- Arikunto S, dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Adriana. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Metode Bermain Playdough Pada Anak Kelompok A Di TK Bangun Putra Telogo Tuntang*. Skripsi: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Diana M. (2010). *Psikologi bermain anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Ernawati, N. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Smart Box Pada anak Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Tulungagung*. Jurnal: PG-PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Gultom, A. F. (2011). *Guru Bukan Buruh*. Malang: Servaminora.
- Hale, C. B., Wadu, L. B., & Gultom, A. F. (2021). *Keterlibatan Warga Negara Dalam Pembangunan Berkelanjutan Untuk Mewujudkan Lingkungan Yang Bersih*. De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, 1(12). Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/decive/article/view/211>
- Hasibuan, R. (2018). *Pengaruh Metode Bermain Playdough Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok A Di TK Kartika Bangorejo Banyuwangi*. Jurnal : PG-PAUD Universitas Negeri Surabaya.
- Marifah, Siti. (2016). *Pengaruh Permainan Bentuk Geometri Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di TK Nusa Indah II*. Jurnal: PG-PAUD Universitas Negeri Surabaya.
- Lestari K.W. (2011). *Konsep Matematika*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Permendikbud No 137 (2014). *Tentang Standar Nasional PAUD*.
- Sriyanis. (2013). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Metode Permainan Melompat Bentuk Pada Anak Kelompok A TK AL-Huda Kerten*. Jurnal: PG-PAUD Universitas Sebelas Maret.
- Santrock, J.W. (2002). *Life – Span Development, Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta : Erlangga.
- Tarigan, D. (2006). *Pendidikan Matematika Realistik*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Trisnawati. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk geometri Melalui Permainan Cacaburange*. Jurnal : PG-PAUD STKIP Setia Budhi Banten.
- Triharso A, (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Yuliani. (2006). *Metode Pengembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka.